Thunder Blade™

SCENARIO

Your country is being overrun by the marauding rebel forces of a merciless and unforgiving dictactor, General Swindells. Battle weary troops accede to the superior power of the rebels' sophisticated weaponry and it is only a matter of time before the government is overthrown. U.S.G.H.Q. have summoned you as their last remaining hope to vanquish the enemy using the ultimate flying machine; Thunder Blade, an advanced attack helicopter. An experienced veteran of many an aerial campaign, can you accomplish the seemingly impossible?

The mission details are outlined to you in various strategical stages:

1. Skyscraper City
2. Mountain/Desert
3. River Delta
4. Refinery

In each sector, you will come up against both ground and air forces, all trying to defend one of their super fortresses, which must be destroyed at all costs. Once the last stronghold has been defeated you'll deserve a good rest.

GAMEPLAY

You start the game with five reserve helicopters (two reserve helicopters for C64 version). The game is over once all of your helicopters have been destroyed or once the last stronghold has been taken. An extra helicopter is awarded on achieving a pre-defined number of points.

You engage the enemy from both vertical and horizontal viewpoints. Thunder Blade's advanced weaponry system comprises a rapid-fire Chain Cannon, used for aerial targets such as enemy helicopters and airplanes. One quick burst is all that is needed. Straight line air-to-ground missiles take care of your land and sea enemy targets. Remember though, missiles are not suited to rapid fire, so accuracy and timing is of primary importance. They also cannot shoot at enemy aircraft, only ground craft, so remember Cannon for Air, Missiles for Ground. (Spectrum/Amstrad only). CBM users please note: both Cannon and Missiles can shoot any target.

To hit your target on land or sea, position yourself in a direct line with the enemy's vehicle and press the **FIRE** button.

JOYSTICK CONTROLS

Joystick Speed Control

Dive
Bank Left — Bank Right
Climb

FIRE not pressed

Accelerate + **FIRE**
Bank Left — Bank Right
Decelerate

FIRE pressed

KEYBOARD CONTROLS

	C64	Spectrum	Amstrad	Atari ST/ Amiga
Joystick Speed Control	F7			F1
Keyboard Speed Control	F1			F2
Pause	SPACE	H	H	F9
Continue				F10
Music on	M			
Sound FX on	S			
Up		Q	Q	
Down		A	A	
Left		O	O	
Right		P	P	
Fire		SPACE/ SHIFT	SPACE/ SHIFT	

Keyboard Speed Control

	C64	Spectrum	Amstrad	Atari ST Amiga
Accelerate	F1	E	E	↑ up arrow
Decelerate	F3	D	D	↓ down arrow

Dive
Bank Left — Bank Right
Climb

Note for Spectrum/Amstrad Users: Once joystick has been selected you can choose joystick speed control or keyboard speed control.

SCORING

Points are awarded for destroying the following enemy aircraft:

1. AH-6NS Sparrow Hawk Attack Helicopter.
2. Type-74 Bengal Tiger Tank.
3. F-14 Meercat Jet Fighter.
4. A4U-N2 Corsair Fighter Aircraft.
5. ASH-07 Barracuda Torpedo Cruiser.
6. Stage 1 Mobile Fortress : SRS-78A1 Blackbird.
7. Stage 2 Mobile Fortress: Marauder Troop Carrier.
8. Stage 3 Fortress: BA-001 Mermaster Invasion Craft.
9. Stage 4 Command Fortress ?

The Command Fortress is the rebel nerve centre and by destroying this your country will be liberated. The identity is scarcely known as many who have seen it, haven't lived to tell.

Bonus points are awarded at the end of each level. The bonus depends on the number of craft destroyed. A time bonus is also awarded.

HINTS

In every stage the enemy attacks in patterns. By identifying these you'll know where to move, where to fire and when. Shoot all of the enemy down if you can to earn bonus points and helicopters.

Not all of the enemy will shoot at you but you can't be too careful, if it moves or looks dangerous, shoot it.

THUNDER BLADE SPECIFICATION

Status	Advanced attack helicopter.
Performance	Maximum speed: 202 knots (at 6402 kg) Maximum cruise speed: 163 knots Range: 601 kilometres (internal fuel consumption) Endurance maximum on internal fuel: 3hrs 12 mins. Vertical rate of take off: 1500 ft/min. Maximum altitude: 6,000 metres.
Armaments	Chain cannon fire 30mm automatic 1,500 rounds. Straight line air to ground missiles (unlimited for game) most suitable for anti tank.
Protection	Pilot's seat is armour protected. Crash resistant fuel tanks. Collapsible chain gun mounting forming energy absorbing process in the event of a crash.
Dimensions	Main rotor 15 metres Tail rotor 2.9 metres Fuselage length 15.2 metres Overall height 3 metres
Engines	2 U.S.G. turboshaft engines, each rated at 1,700 shp at sea level.

LOADING INSTRUCTIONS

CBM 64/128

Cassette: Press **SHIFT** and **RUN/STOP** keys together. Press **PLAY** on the cassette recorder. Follow on screen prompts.

Disk: Type **LOAD"*",8,1** and press **RETURN**. Game will load and run automatically. Follow on screen prompts.

Spectrum 48/128K, +2

Cassette: Type **LOAD""** and press **ENTER**. Press **PLAY** on the cassette recorder. ***128K*** Use LOADER option and press **ENTER**. Follow screen prompts. Note game loads off side 1. Game plays off side 2. Game levels are on side 2.

Spectrum +3

Disk: Turn on computer, insert disk and press **RETURN** and game will load and run automatically.

Amstrad CPC

Cassette: Press **CTRL** and small **ENTER** keys. Press **PLAY** on the cassette recorder. Follow screen prompts.
Note game loads off side 1. Game levels are on side 2.

Disk: Type **RUN"DISK** and press **ENTER**. Game will load and run automatically.

Atari ST

Disk: Insert disk, turn on computer and game will load and run automatically.

CBM Amiga

Disk: Turn on computer. Insert disk and game will load and run automatically.

CREDITS

Thunder Blade Technicians:
Charles Cecil
Tiertex (Atari ST/CBM Amiga/Spectrum/Amstrad)
Chris Butler (C64)

© 1988 SEGA ENTERPRISES LTD.
This game has been manufactured under license from Sega Enterprises Ltd., Japan and THUNDER BLADE™ and SEGA® (or SEGA™) are trademarks of Sega Enterprises Ltd.

U.S. Gold Ltd., Units 2/3, Holford Way, Holford, Birmingham B6 7AX.
Tel: 021 356 3388. All rights reserved. Copyright subsists on this program. Unauthorised broadcasting, diffusion, public performance, copying or re-recording, hiring, leasing, renting and selling under any exchange or repurchase scheme in any manner is strictly prohibited.

THUNDER BLADE™

SCENARIO

Votre pays est envahi par les forces rebelles maraudeuses d'un dictateur impitoyable, le Général Swindells. Les troupes, épuisées par le combat, reconnaissent la supériorité et la sophistication de l'armement des rebelles et le renversement du gouvernement n'est qu'une question de temps. U.S.G.H.Q. vous ont convoqué. Vous êtes leur dernier espoir de vaincre l'ennemi en utilisant l'ultime machine volante, Thunder Blade, un hélicoptère d'attaque de pointe. Vous êtes un vétéran ayant beaucoup d'expérience dans les campagnes aériennes; pouvez-vous accomplir ce qui paraît impossible?

Les détails de la mission vous sont présentés en diverses étapes stratégiques:

1. Skyscraper City
2. Montagne/Désert
3. Delta de Rivière
4. Rafinerie

Dans chaque secteur, vous affronterez les forces terrestres et aériennes qui essaient de défendre l'une de leurs super forteresses que vous devez détruire à n'importe quel prix. Une fois la dernière forteresse détruite, vous gagnerez un repos bien mérité.

LE JEU

Vous commencez le jeu avec cinq hélicoptères de réserve (deux pour la version C64). Le jeu se termine une fois tous vos hélicoptères détruits ou lorsque la dernière forteresse aura été prise. Un hélicoptère supplémentaire vous est attribué dès que vous atteignez un certain nombre de points.

Vous affrontez l'ennemi à partir de points de vision verticaux et horizontaux. Le système d'armement de pointe de Thunder Blade comprend un canon à feu rapide utilisé pour les cibles aériennes comme les hélicoptères ennemis et les avions. Une seule rafale rapide suffira. Les missiles air-sol à ligne droite s'occuperont de vos cibles terrestres et navales. Souvenez-vous, cependant, que les missiles ne sont pas faits pour le feu rapide: l'exactitude et la précision de temps sont donc d'une importance capitale. Les missiles ne peuvant pas tirer sur les appareils ennemis, seulement sur les appareils au sol. En résumé: Canon pour Air, Missiles pour Sol. Utilisateurs de CBM 64: veuillez notre que les matrailleuses et les Missiles peuvent tous les deux tirer sur n'importe quel but.

Pour atteindre votre cible sur terre ou mer, placez-vous en ligne directe avec le véhicule de l'ennemi et appuyez sur le bouton **FEU**.

COMMANDES DE MANCHE A BALAI

Contrôle de vitesse du manche à balai

Plongez
Virez sur l'aile Gauche — Virez sur l'aile Droite
Grimpez

Avec Bouton **FEU** Non Enfoncé

Accélérez + **FEU**
Virez sur l'aile Gauche — Virez sur l'aile Droite
Ralentissez

Avec Bouton **FEU** Enfoncé

COMMANDES DE CLAVIER

	C64	Spectrum	Amstrad	Atari ST/ Amiga
Contrôle de Vitesse de Manche à balai	F7			F1
Commandes de Vitesse de Clavier	F1			F2
Pause	ESPACE	H	H	F9
Continuez				F10
Music en Fonction	M			
Son FX en Fonction	S			
Haut		Q	Q	
Bas		A	A	
Gauche		O	O	
Droite		P	P	
Feu		ESPACE/ SHIFT	ESPACE/ SHIFT	

Contrôle de Vitesse de Clavier

	C64	Spectrum	Amstrad	Atari ST Amiga
Accélerez	F1	E	E	↑ Flèche Haut
Ralentissez	F3	D	D	↓ Flèche Bas

Plongez
Virez sur l'aile Gauche — Virez sur l'aile Droite
Grimpez

Note aux utilisateurs de Spectrum/Amstrad: Une fois le manche à balai sélectionné, vous pouvez choisir contrôle de vitesse de manche à balai ou contrôle de vitesse de clavier.

LE MARQUE

Les points sont décernés pour la destruction des vaisseaux ennemis suivants:

1. Hélicoptère d'Attaque Sparrow Hawk AH-6NS.
2. Char Tigre du Bengal de Type-74
3. Jet de Combat F-14 Meercat.
4. Appareil de Combat A4U-N2 Corsair.
5. Croiseur Lance-Torpilles ASH-07 Barracuda.
6. Forteresse Mobile Etape 1: Blackbird SRS-78A1
7. Forteresse Mobile Etape 2: Transport de Troupes Marauder.
8. Forteresse Etape 3: Appareil d'invasion BA-001 Mermaster.
9. Etape 4: Forteresse de Commande ?

La forteresse de Commande est le centre nerveux de l'ennemi et, en la détruisant, vous libérerez votre pays. Son identité n'est presque pas connue car la plupart de ceux qui l'ont vue sont morts avant de pouvoir en parler aux autres.

Des points supplémentaires sont attribués à la fin de chaque niveau. Le bonus dépend du nombre d'appareils détruits. Une prime sur le temps est également décernée.

CONSEILS

Dans tous les niveaux, l'ennemi attaque en formations. En identifiant ces formations, vous saurez où aller et où et quand faire feu. Abattez tous les ennemis si vous pouvez et vous gagnerez des bonus et des hélicoptères.

Certains ennemis ne vous tireront pas dessus mais vous ne pouvez pas vous permettre de prendre des risques; s'il bouge ou s'il semble menaçant, abattez-le!

SPECIFICATIONS DE THUNDER BLADE

Statut	Hélicoptère d'Attaque Avancé.
Performance	Vitesse Maximum: 202 nœuds (à 6402 kg). Vitesse de Croisière Maximum: 163 nœuds. Portée: 601 kilomètres (consommation de carburant interne). Endurance Maximum avec carburant interne: 3 hrs 12 mins. Taux Vertical de Décollage: 6.000 mètres.
Armement	Canon à Feu Rapide 30mm automatique 1.500 balles. Missiles air-sol à ligne droite (illimités pour le jeu), efficaces surtout contre les chars.
Protection	Le siège du pilote est blindé. Les réservoirs de carburant sont protégés contre les chocs. Monture de canon pliante formant un processus d'absorbtion d'énergie en cas d'accident.
Dimensions	Rotor Principal 15 mètres Rotor de Queue 2.9 mètres Longueur de fuselage 15.2 mètres Hauteur d'Esemble 3 mètres
Moteurs	2 moteurs turbo ayant chacun un taux de 1.700 shp au niveau de la mer.

INSTRUCTIONS DE CHARGEMENT

CBM 64/128

Cassette: Appuyez sur les touches **SHIFT** et **RUN/STOP** en même temps. Appuyez sur **PLAY** sur l'enregistreur à cassettes.
Suivez les incitations sur l'écran.

Disquette: Tapez **LOAD"*",8,1** et appuyez sur **RETURN**. Le jeu se chargera et se déroulera automatiquement.
Suivez les incitations sur l'écran.

Spectrum 48/128K, +2

Cassette: Tapez **LOAD""** et appuyez sur **ENTER**. Appuyez sur **PLAY** sur l'enregistreur à cassettes. ***128K:*** Utilisez l'option LOADER et appuyez sur **ENTER**. Suivez les indications d'écran.

Notez: Le jeu se charge sur la face 1. Le jeu se déroule sur la face 2. Le jeu se stabilise sur la face 2.

Spectrum +3

Disquette: Allumez l'ordinateur, introduisez la disquette et appuyez sur **RETURN**. Le jeu se chargera et se déroulera automatiquement.

Amstrad CPC

Cassette: Appuyez sur **CTRL** et la petite touche **ENTER**. Appuyez sur **PLAY** sur l'enregistreur à cassettes. Suivez les indications d'écran. Le jeu se charge sur la face 1. Le jeu se stabilise sur la face 2.

Disquette: Tapez **RUN"DISK** et appuyez sur **ENTER**. Le jeu se chargera et se déroulera automatiquement.

Atari ST

Disquette: Introduisez la disquette, allumez l'ordinateur et le jeu se chargera et se déroulera automatiquement.

CBM Amiga

Disquette: Allumez l'ordinateur. Introduisez la disquette et le jeu se chargera et se déroulera automatiquement.

GENERIQUE

Techniciens de Thunder Blade:
Charles Cecil
Tiertex (Atari ST/Amiga/Spectrum/Amstrad)
Chris Butler (C64)

© 1988 SEGA ENTERPRISES LTD.
Ce jeu a été fabriqué sous licence de Sega Enterprises Ltd., Japon et THUNDER BLADE™ et SEGA® (ou SEGA™) sont des marques de Sega Enterprises Ltd.

U.S. Gold Ltd., Units 2/3, Holford Way, Holford, Birmingham B6 7AX. Tel: 021 356 3388. Tous droits réservés. Le copyright subsiste sur ce programme. Toute émission, diffusion, enregistrement publique, copie ou ré-enregistrement, location, location à bail et vente, non autorisés, sous tout système d'échange ou de ré-achat et sous toute forme, strictement interdits.

THUNDER BLADE™

SZENARIO

Ihr Land wird von den plündernden Rebellentruppen des gnadenlosen und unversöhnlichen Diktators General Swindells überrannt. Die regulären Truppen sind kampfmüde und ergeben sich der überlegenen Feuerkraft der feindlichen Waffensysteme. Es ist nur einen Frage der Zeit, wann die Regierung gestürzt wird. U.S.G.H.Q. hat Sie als die letzte Hoffnung aufgeboten und stellt Ihnen das allerneuste Fluggerät für die Überwältigung des Feindes zur Verfügung – Thunder Blade, einen hochmodernen Kampfhubschrauber. Gelingt Ihnen als ein erfahrener Veteran, der an vielen Luftschlachten teilgenommen hat, das scheinbar Unmögliche?

Die Operationsgebiete Ihrer Mission sind in verschiedene strategische Abschnitte unterteilt:

1. Skyscraper City
2. Berge/Wüste
3. Flußdelta
4. Raffinerie

In allen Abschnitten treten Sie sowohl gegen Bodentruppen als auch gegen Luftstreitkräfte an. Diese verteidigen alle eine Hauptfestung, die Sie um jeden Preis zerstören müssen. Gelingt Ihnen die Zerstörung der letzten Festung, haben Sie eine längere Pause verdient.

DAS SPIEL

Sie starten das Spiel mit fünf Hubschraubern in Reserve (zwei Reserve-Hubschrauber in der C64-Version). Das Spiel endet, wenn alle Ihre Hubschrauber zerstört wurden oder wenn Sie die letzte Festung eingenommen haben. Man erhält einen extra Hubschrauber, sobald man eine festgesetzte Punktzahl erreicht hat.
Sie treffen sowohl aus der Vertikalen als auch aus der Horizontalen auf die Feinde. Die hochmodernen Waffensysteme des 'Thunder Blade' bestehen aus einer Schnellfeuer-Kanone für Luftziele wie einem feindlichen Hubschrauber oder einem Kampfflugzeug. Ein kurzes Streufeuer reicht. Desweiteren gibt es gradlinig fliegende Luft-Boden-Raketen, die für die feindlichen Boden- und Wasserziele gedacht sind. Bedenken Sie, daß die Raketen nicht fürs schnelle Feuern geeignet sind und daß es dabei hauptsächlich auf Zielgenauigkeit und Timing ankommt. Außerdem können Sie mit den Raketen nicht auf Luftziele feuern, nur Bodenziele. Die Kanone ist also für die Luft und die Raketen sind für den Boden.

Für die CBM Gebraucher: Deide Waffen Können auf jedes ziel schiessen.

Begeben Sie sich auf eine gerade Linie mit dem feindlichen Ziel, peilen Sie ein feindliches Kampffahrzeug auf dem Boden oder zu Wasser an und drücken Sie **FEUER**.

JOYSTICKSTEUERUNGEN

Geschwindigkeitssteuerung mit dem Joystick

Sinken
Querneigung links — Querneigung rechts
Steigen

FEUERKNOPF nicht gedrückt

Beschleunigen + **FEUER**
Quemeigung links ← → Quemeigung rechts
Verlangsam

FEUERKNOPF gedrückt

TASTATURSTEUERUNGEN

	C64	Spectrum	Schneider	Atari ST/ Amiga
Joystick-Geschwindigkeitsteuerung	F7			F1
Tastatur-Geschwindigkeitsteuerung	F1			F2
Pause	LEER-TASTE	H	H	F9
Spiel fortsetzen				F10
Musik an	M			
Sound FX an	S			
Hoch		Q	Q	
Herunter		A	A	
Links		O	O	
Rechts		P	P	
Feuer		LEER-TASTE/ 'SHIFT'	LEER-TASTE/ 'SHIFT'	

Geschwindigkeitsteuerung mit der Tastatur

	C64	Spectrum	Schneider	Atari ST Amiga
Beschleunigen	F1	E	E	↑ Pfeil Hoch
Verlangsamen	F3	D	D	↓ Pfeil Herunter

Sinken
Quemeigung links ← → Quemeigung rechts
Steigen

Anmerkung für Benutzer eines Spectrum/Schneider: Nachdem ein Joystick angeschlossen wurde, können Sie die Geschwindigkeitssteuerung für Joystick oder Tastatur wählen.

PUNKTWERTUNG

Die Punkte für die Zerstörung feindlicher Kampffahrzeuge werden wie folgt vergeben:

1. AH-6NS "Sparrow Hawk" -Angriffshubschrauber.
2. Typ-64 "Bengal Tiger"-Panzer.
3. F-14 "Maercat"-Jäger.
4. A4U-N2 "Corsair" -Kampfflugzeug.
5. ASH-07 "Barracuda" -Torpedoboot.
6. Stufe 1 – Bewegliche Festung: SRS 78A1 "Blackbird".
7. Stufe 2 – Bewegliche Festung: "Marauder"-Truppentransporter.
8. Stufe 3 – Festung: BA 001 "Mermaster"-Angriffskreuzer.
9. Stufe 4 – Hauptkommando – Festung. ?

Die Festung des Hauptkommandos ist das Nervenzentrum der Rebellen. Bei der Zerstörung dieses letzten Bollwerkes wird Ihr Land zugleich befreit. Über das Aussehen der Festung ist nicht allzuviel bekannt, da diejenigen, die sie gesehen haben, nicht mehr lange genug leben, um davon zu erzählen.

Sie erhalten gegen Ende einer jeden Stufe Bonuspunkte. Die Größe des Bonusses hängt von der Anzahl der zerstörten Kampffahrzeuge des Feindes ab. Außerdem wird ein Zeitbonus vergeben.

TIPS

Die Angriffe des Feindes erfolgen auf jeder Stufe nach einem bestimmten Muster. Finden Sie dieses Muster heraus, und Sie wissen, wohin Sie sich mit Ihrem Hubschrauber begegen müssen und wann und wo Sie Ihre Waffensysteme abfeuern müssen. Feuern Sie so weit wie möglich alle Feinde ab, um die Bonuspunkte und einen zusätzlichen Hubschrauber zu erhalten.

Nicht alle feindlichen Kampffahrzeuge feuern auch auf Sie, aber man kann nicht vorsichtig genug sein. Sieht ein Kampffahrzeug gefährlich aus oder bewegt es sich, sollten Sie es schnell zerstören.

BESCHREIBUNG DES 'THUNDER BLADE'

Modell	Moderner Angriffschubschrauber.
Daten	Höchstgeschwindigkeit: 202 Knoten (bei 6402 kg) Maximale Reisegeschwindigkeit: 163 Knoten. Flugreichweite: 601 Kilometer (interner Treibstoffverbrauch). Höchstflugdauer bei internem Treibstoffverbrauch: 3 Std. 12 Min. Vertikale Aufstiegsrate beim Abflug: 1500 Fuß/Min. Maximale Flughöhe: 6.000 Meter.
Bewaffnung	Die Schnellfeuer-Kanone feuert 1500 Runden automatisch mit 30mm-Projektilen. Die gerade fliegende Luft-Boden-Raketen (unbegrenzt im Spiel) sind besonders zur Panzerabwehr geeignet.
Schutzeinrichtung	Gepanzerter Pilotensitz. Widerstandsfähige Treibstofftanks gegen Absturz. Zusammenklappbare Aufhängung der Schnellfeuer-Kanone, funktioniert als Puffer bei einer Sturzlandung.
Abmessungen	Hauptrotor 15 Meter Schwanzrotor 2,9 Meter Länge des Flugzeugrumpfs 15,2 Meter Gesamthöhe 3 Meter
Motoren	2 U.S.G. Turboshaft-Motoren mit jeweils 1.700 shp auf Meereshöhe.

LADEANWEISUNGEN

CBM 64/128

Kassette: Die **RUN/STOP**-Taste und die **SHIFT**-Taste gleichzeitig drücken, dann die **PLAY**-Taste auf dem Kassettenrecorder. Folgen Sie den Bildschirmanweisungen.

Diskette: Zuerst den Computer einschalten, dann die Diskette einschieben, und nach Eintippen von **LOAD"*",8,1** die **RETURN**-Taste drücken. Das Spiel lädt und läuft automatisch. Folgen Sie den Bildschirmanweisungen.

Spectrum 48/128K, +2

Kassette: **LOAD""** eintippen und die **ENTER**-Taste drücken, dann die **PLAY**-Taste auf dem Kassettenrecorder. ***128K-Benutzer:*** Die LOADER-Option benutzen und die **ENTER**-Taste drücken, dann ben Bildschirmanweisungen folgen.

Beachten Sie: Das Spiel wird von Seite 1 geladen und von Seite 2 gespielt. Die Levels befinden sich auf Seite 2.

Spectrum +3

Diskette: Den Computer anschalten, die Diskette einschieben und **RETURN** drücken. Das Spiel lädt und läuft automatisch.

Schneider CPC

Kassette: Die **CTRL**-Taste und die kleine **ENTER**-Taste gleichzeitig drücken, dann die **PLAY**-Taste auf dem Kassettenrecorder. Schließlich den Bildschirmanweisungen folgen.

Das Spiel wird von Seite 1 geladen. Die Levels befinden sich auf Seite 2.

Diskette: **RUN"DISK** eintippen und die **ENTER**-Taste drücken. Das Spiel lädt und läuft automatisch.

Atari ST

Diskette: Diskette einschieben und den Computer einschalten. Das Spiel lädt und läuft automatisch.

CBM Amiga

Diskette: Den Computer anschalten, dann die Diskette einschieben. Das Spiel lädt und läuft automatisch.

ANERKENNUNGEN

'Thunder Blade'-Techniker:
Charles Cecil
Tiertex (Atari ST/CBM Amiga/Spectrum/Schneider)
Chris Butler (C64)

©1988 SEGA ENTERPRISES LTD.

Dieses Spiel wurde hergestellt in Lizenz von Sega Enterprises Ltd., Japan. THUNDER BLADE™ und SEGA® (oder SEGA™) sind Warenzeichen von Sega Enterprises Ltd.

U.S. Gold Limited, Units 2/3, Holford Way, Holford, Birmingham B6 7AX. Tel: 021 356 3388. Alle Rechte vorbehalten. Das Copyright gilt für dieses Programm. Die unautorisierte Übertragung, Verbreitung, öffentliche Aufführung, das Kopieren oder die Wiederaufnahme, sowie der Verleih, die Vermietung, das Leasing und der Verkauf unter jeglichem Austausch- oder Weiterverkaufsystem, welcher Art auch immer, sind strengstens untersagt.

THUNDER BLADE™

SCENARIO

Il tuo paese sta per essere sopraffatto dalle forze ribelli di un dittatore spietato e implacabile, il Generale Swindells. Le truppe stanche, stanno cedendo alla superiore potenza delle sofisticate armi dei ribelli, ed è solo questione di tempo prima che lo stesso governo venga fatto cadere. U.S.G.H.Q. ti ha convocato come l'ultima speranza rimasta di battere il nemico per mezzo del velivolo definitivo: Thunder Blade, un avanzatissimo elicottero d'assalto. Tu sei un veterano esperto di molte campagne, potrai riuscire a fare l'impossibile?

I particolari della missione ti vengono dati in varie fasi strategiche:

1. Città dei Grattacieli
2. Montagna/Deserto
3. Delta del Fiume
4. Raffineria

In ogni settore te la devi vedere contro forze aeree e terrestri, tutte a difesa delle loro superfortezze che devono essere distrutte a tutti i costi. Una volta eliminata l'ultima roccaforte, ti sei meritato un lungo riposo.

IL GIOCO

Inizi a giocare con cinque elicotteri di riserva (due nella versione C64). Il gioco finisce quando tutti gli elicotteri sono stati distrutti oppure quando l'ultima roccaforte è caduta. Quando hai fatto un certo numero di tunti, ti viene assegnato un altro elicottero.

Il nemico lo attacchi sia in verticale che in orizzontale. Il sistema avanzato d'arma del Thunder Blade comprende un Cannone a Ripetizionel da usare su bersagli aerei, quali elicotteri ed aeroplani nemici. Tutto quello che occorre fare è una scarica rapida. I missili aria terra sono dedicati ai bersagli navali e terrestri. Ricorda però, che i missili non sono utilizzabili a fuoco rapido, per cui ci vogliono accuratezza e sincronizzazione. Inoltre, non possono colpire altri aerei, ma solo mezzi terrestri, quindi ricorda: il Cannone per bersagli aerei, i Missili per quelli terrestri. CBM– Canoni e Missili perssono sparare a qualsiasi bersaglio.

Per colpire i bersagli a terra o sul mare, posizionati su una linea retta verso il veicolo nemico e premi il bottone di **FUOCO**.

CONTROLLI JOYSTICK

Controllo velocità Joystick

Picchiata
Virata sinistra ← → Virata destra
Cabrata

Senza premere **FUOCO**

Accelera + **FUOCO**
Virata sinistra ← → Virata destra
Rallenta

Con **FUOCO** premuto

CONTROLLI TASTIERA

	C64	Spectrum	Amstrad	Atari ST/ Amiga
Velocità Joystick	F7			F1
Velocità Tastiera	F1			F2
Pausa	BARRA	H	H	F9
Continua				F10
Musica accesa	M			
Effetti sonori acc.	S			
Su		Q	Q	
Giù		A	A	
Sinistra		O	O	
Destra		P	P	
Fuoco		BARRA/ SHIFT	BARRA/ SHIFT	

Controllo velocità Tastiera

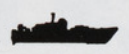
	C64	Spectrum	Amstrad	Atari ST Amiga
Accelera	F1	E	E	↑ Freccia Su
Rallenta	F3	D	D	↓ Freccia Giù

Picchiata
Virata Sinistra ← → Virata Destra
Cabrata

Avvertenza per utenti Spectrum/Amstrad: Una volta selezionato il joystick, si può scegliere il controllo velocità joystick o tastiera.

PUNTEGGIO

I punti sono assegnati quando vengono distrutti i seguenti mezzi nemici:

1. Elicottero d'Attaco AH-6NS Sparrow Hawk.
2. Carro Tipo 74 Tigre del Bengala.
3. Caccia a reazione F-14 Meercat.
4. Caccia A4U-N2 Corsair.
5. Cacciatorpediniera ASH-07 Barracuda. 
6. Fortezza Mobile Fase 1:
7. Fortezza Mobile Fase 2: Trasporto Truppe Marauder.
8. Fortezza Fase 3: Mezzo da sbarco BA-001 Mermaster.
9. Fortezza Comando Fase 4. ?

La Fortezza Comando è il centro nevralgico dei ribelli e distruggendola, il tuo paese verrà liberato. La sua identita, però, non è ben conosciuta, dato che quelli che l'hanno vista non sono mai tornati indietro a raccontarlo.

Alla fine di ogni livello, vengono assegnati punti premio. Il premio dipende dal numero dei mezzi nemici distrutti. Viene, inoltre, assegnato anche un tempo-premio.

SUGGERIMENTI

In ogni fase, il nemico attacca in formazioni. Identificandole, saprai dove muoverti, dove sparare e quando. Per guadagnare punti premio ed elicotteri, abbatti tutti i nemici che puoi.

Non tutti i nemici ti spareranno addosso, ma tu non puoi fidarti. Qualunque cosa si muova e appaia pericolosa, spara.

SPECIFICHE DEL THUNDER BLADE

Tipo	Elicottero avanzato d'attacco
Prestazioni	Velocità Max: 202 nodi (con peso di 6402 kg) Velocità di Crociera: 163 nodi. Autonomia: 601 km (consumo carburante interno) Max durata con carburante interno: 3 ore, 12m Ascesa verticale: 1500 piedi/min. Max Altitudine: 6000 metri.
Armamento	Cannone a ripetizione da 30mm con tiro rapido automatico di 1500 colpi. Missili aria-terra (illimitati) ideali per colpire i carri armati.
Protezione	Il sedile del pilota è corazzato. Serbatoi a prova d'urto. Supporto cannone pieghevole che funziona da ammortizzatore in caso di caduta.
Dimensioni	Rotore principale 15 metri Rotore di coda 2,9 metri Lunghezza fusoliera 15,2 metri Altezza complessiva 3 metri
Motori	2 motori turboalbero U.S.G. da 1700 cavalli ciascuno (al livello del mare)

ISTRUZIONI DI CARICAMENTO

CBM 64/128

Cassetta: Premere contemporaneamente **SHIFT** e **RUN/STOP**. Premere **PLAY** sul registratore. Segui le indicazioni sullo schermo.

Dischetto: Battere **LOAD"*",8,1** e premere **RETURN**. Il gioco si carica e gira automaticamente. Segui le indicazioni sullo schermo.

Spectrum 48/128K, +2

Cassetta: Battere **LOAD""** e premere **ENTER**. Premere **PLAY** sul registratore. ***128K:*** Usare l'opzione LOADER (CARICATORE) e premere **ENTER**. Seguire le indicazioni sullo schermo.

Avvertenza: Il giocho si carica dal Lato 1 e viene esequito dal Lato 2. I livelli si trovano sul Lato 2.

Spectrum +3

Dischetto: Accendere il computer, inserire il dischetto e premere **RETURN**. Il gioco si carica e gira automaticamente.

Amstrad CPC

Cassetta: Premere **CTRL** ed **ENTER** piccolo. Premere **PLAY** sul registratore. Seguire le indicazioni sullo schermo.
Il gioco si carica dal Lato 1. I livelli si trovano sul Lato 2.

Dischetto: Battere **RUN"DISK** e premere **ENTER**. Il gioco si carica e gira automaticamente.

Atari ST

Dischetto: Inserire il dischetto, accendere il computer e il gioco si carica e gira automaticamente.

CBM Amiga

Dischetto: Accendere il computer. Inserire il dischetto e il gioco si carica e gira automaticamente.

TITOLI

Tecnici del Thunder Blade:
Charles Cecil
Tiertex (Atari ST/CBM Amiga/Spectrum/Amstrad)
Chris Butler (C64)

© 1988 SEGA ENTERPRISES LTD.

Il gioco è stato prodotto su licenza della Sega Enterprises Ltd., Giappone, e THUNDER BLADE™ e SEGA® (o SEGA™) sono marchi di fabbrica della Sega Enterprises Ltd.

U.S. Gold Ltd., Units 2/3, Holford Way, Holford, Birmingham B6 7AX. Tel: 021 356 3388. Tutti i diritti riservati. Il programma è coperto da copyright. Qualunque trasmissione, diffusione, esecuzione pubblica, copiatura o registrazione, noleggio, leasing, affitto e vendita sotto qualsiasi schema di scambio o riacquisto e comunque effettuati, qualora sprovvisti di autorizzazione, sono strettamente vietati.